3D&T ALPHA

ROCK BAND

NTSC

3D&T Alpha
Rock Band

Criadores:

Tio Lipe "Cavaleiros"

BURP

O Duelo

E afinal chegava o dia derradeiro, pelo qual esperaram por toda a vida. Eram Paulo, o guitarrista itinerante, em carreira ascendente e largamente reconhecida entre outros músicos e artistas; e Jonas, um dos principais músicos da sua geração, guitarrista de uma das bandas mais populares da história. Dividiam o palco, e muito mais além dele.

Muito tempo já havia passado desde que foram adotados como pupilos pelo velho Joe, o músico andarilho, lenda do blues *e do* rock*, que vagava de bar em bar pela região onde viviam ganhando a vida em apresentações de uma noite antes de partir para a cidade seguinte. Viajaram e praticaram com ele por anos, desenvolvendo técnicas e aprendendo canções, até que decidiram seguir seus próprios caminhos.*

Jonas fora o primeiro. Arrogante e impaciente, jamais se contentava com o que o velho ensinava; ria dos exercícios cromáticos, tentava usar acordes compostos antes de aprender os básicos. Abandonou o mestre ainda adolescente, para seguir carreira com um grupo de amigos que montavam uma banda, e em poucos anos já estava consagrado, tocando em um dos principais grupos do país.

Paulo passou mais algum tempo com o velho mestre, antes de julgar que havia aprendido o bastante para seguir sozinho. Tocou em algumas bandas alternativas, com alguns sucessos regionais, mas sem jamais conseguir um reconhecimento muito amplo. Entre outros músicos, no entanto, era considerado como um dos melhores, se não o melhor, daquela geração; era constantemente requisitado para participações especiais, e conseguia ganhar a vida razoavelmente bem como músico de estúdio antes de resolver lançar um trabalho solo.

Mesmo distantes, a rivalidade jamais os abandonou. Estavam sempre atentos ao que o outro fazia, tentando superá-lo e derrotá-lo em seus próprios trabalhos. Encontravam-se casualmente em shows e jam sessions*, que invariavelmente terminavam em longos duelos de guitarra – como aquele que estava para começar, no palco do principal festival de música a acontecer naquele ano. Havia ali muito mais em jogo do que apenas a honra de derrotar o rival. Milhares de pessoas em todos o país assistiam à apresentação pela televisão; o vencedor seria reconhecido como o melhor diante de todos. E, o mais importante, seria reconhecido como o melhor por Cátia, a filha do dono da gravadora de Jonas, cujo amor ambos também disputavam sem o conhecimento do outro até pouco tempo antes.*

E aquele era um prêmio da qual nenhum deles poderia desdenhar – seria este o duelo definitivo, que decidiria, afinal, qual dos dois era o melhor. Jonas sorriu para Paulo e tomou a dianteira, tocando notas e arpejos em seqüência, um banho de virtuose e técnica, fazendo o público vibrar e gritar o seu nome em uníssono – mas logo era o nome de Paulo que gritavam, ao ver a sua resposta igualmente impressionante e precisa.

O embate seguiu com golpes e contra-golpes, os dois exibindo todo o seu repertório de técnicas. Se um lançava um habilidoso solo em palm mute*, o outro respondia com uma seqüência vibrante de* tapping*; se um puxava um* bend *gigante, o outro respondia com uma série de* slides *precisos e cantantes. O público já nem mais sabia que nome gritar - cada vez que o solo de um parecia insuperável, vinha o outro e o superava.*

– Nada mal. – disse Jonas afinal, ofegando e transpirando. – Você evoluiu bastante.

– Você também. - respondeu Paulo, também ofegante.

– Pronto para tocar de verdade?

– Quando quiser.

Jonas sorriu, e desabotoou os braceletes que levava nos punhos. Retirou-os e atirou-os ao chão, em um estrondo que ecoou pelo palco revelando o peso que agüentava ao tocar. Os outros músicos olharam para ele, espantados, enquanto ele voltava a fazer um solo com rapidez sobre-humana, incomparável com qualquer outra coisa que um deles já havia ouvido.

Paulo apenas sorriu ironicamente.

– Vejo que não se esqueceu do treinamento do velho Joe. – disse, puxando as mangas dos dois braços, revelando braceletes semelhantes aos do rival. Também os desabotoou e retirou, largando-os no chão com um impacto semelhante, antes de começar um solo de resposta igualmente impressionante.

E aquele já não poderia mais ser o embate de dois seres humanos - era um duelo de super-homens, deuses da guitarra e da virtuose, capazes de tocar seqüências de notas tão rápidas que desafiavam a própria audição. E seguiam equivalentes: um solo jamais era tão impressionante que não pudesse ser superado; uma seqüência jamais era tão veloz que não pudesse ser batida. O público já mal conseguia vibrar, paralisado por aquela apresentação divina, e a banda desistiu de acompanhar os monstros em conflito.

– Acho que chegou a hora. – disse afinal Jonas, recuperando o fôlego entre um solo e outro. – Vamos decidir esta batalha!

O que se seguiu dificilmente pode ser descrito em palavras. Jonas tocava com ambas as mãos fazendo o ritmo, e ambas as mãos tocando as notas dos solos; a palheta voava entre os dedos, subindo e descendo entre graves e agudos, tocando notas e fazendo ruídos perfeitamente harmônicos. Era a sua técnica máxima, que ele próprio havia desenvolvido: o **Tapping *Supremo***!

Paulo não sabia como responder; vasculhava todo o seu repertório a cada solo atrás de uma técnica impressionante, mas não havia nada que superasse a do rival. Seus tappings *não eram tão virtuosos, seus* palm mutes *não eram tão impressionantes, seus* power chords *não poderiam vencê-lo. Entre cada solo e a resposta de Jonas, Paulo via o público se inclinando mais para o lado do adversário, que sorria triunfante, certo de que a vitória não tardaria. Mas não se entregaria tão fácil; possuía também um ás na manga, e decidira afinal usá-lo.*

Logo que o rival terminou seu último solo, Paulo fechou os olhos e suspirou profundamente. Jonas olhou e se preparou para declarar a vitória, acreditando que estava pronto para desistir – mas então Paulo abriu-os novamente, e sorriu. Beijou a palheta e a atirou para o público, posicionou os dedos da mão direita sobre as cordas, apoiando-os sobre o polegar, e começou a tocar.

O sorriso triunfante de Jonas logo tornou-se espanto; não podia acreditar no que via e ouvia. Aquela era a técnica máxima do velho Joe: a ***Técnica dos Dedos de Aranha****! Ele mesmo jamais a aprendera; como Paulo conseguira dominá-la tão perfeitamente?*

Não importava; apenas precisava vencê-lo. Mas como? Era impossível superar os Dedos de Aranha – por mais que seu Tapping *Supremo fosse mais rápido e virtuoso, a melodia e timbre dos dedos nus sobre a guitarra eram muito mais impressionantes e cativantes. Era visível a cada solo seu que Paulo respondia: o público já se inclinava mais para ele, e vibrava mais intensamente; pequenos gritos do seu nome já começavam a surgir nas primeiras filas. Será que deveria desistir, e aceitar a derrota?*

– Eu não vou perder! – gritou, decidido a ir até o fim. Possuía ainda um último truque, e aquela era a hora de usá-lo.

Paulo virou-se surpreso ao ouvir o que se seguiu. Que som seria aquele? Era tão estranho, tão exótico, tão… Fantástico. Que acorde estaria usando?

A surpresa se tornou horror ao perceber do que se tratava. Sim, só poderia ser uma coisa: o ***Acorde Proibido****! Um acorde secreto, que, diziam, só podia ser tocado deslocando os ossos dos dedos da mão. Por isso era chamado de proibido: se fosse tocado por muito tempo, os danos causados à própria mão seriam grandes demais, e o músico corria o risco de nunca mais voltar a tocar. O som que produzia, no entanto, era maravilhoso, o mais próximo do verdadeiramente divino a que se era possível chegar.*

E não havia como derrotá-lo, enquanto usasse aquele acorde; mesmo os Dedos de Aranha não poderiam soar tão impressionantes. A cada solo, o público que antes começava a gritar o seu nome virava-se para Jonas, e vibrava mais intensamente com seus licks *e arpejos. E ele gargalhava entre os solos, um olhar insano dominando a sua face; os gritos com o seu nome logo começaram a se espalhar para as filas mais distantes.*

Paulo já não sabia o que fazer. Seus solos não eram mais tão impressionantes; seus licks *não eram mais tão melódicos e inesperados. A cada resposta do rival perdia um pouco de confiança, e começava a duvidar da própria técnica. Errava acordes, tocava notas fora do tom; se Jonas o vencesse, já não seria apenas a glória da vitória que levaria. E, mesmo assim, não conseguia reagir. Até que aconteceu.*

Foi tudo rápido demais, como entre batidas de um coração.

Em uma, Jonas terminava seu último solo.

Na seguinte, Paulo hesitava na resposta, tocava uma nota, duas, sem saber o que fazia.

Jonas sorria, e se preparava para ser declarado o vencedor.

O público vibrava, pronto para gritar o seu nome.

E, então, era a vez de Paulo sorrir.

Sorrir, pois, prestes a ser derrotado, a um passo de perder toda a confiança em si mesmo, resgatara, das profundezas do inconsciente, a última lição do velho Joe.

– Você pode tocar com muitos sentidos. – quase podia ouvir a voz do mestre, como se estivesse logo ali, na primeira fila. – Toque com os dedos, e seja muito rápido; toque com os olhos, e seja muito preciso; toque com os ouvidos, e seja muito técnico. Nenhum músico será melhor, no entanto, do que aquele que

tocar com o coração. Ele é o mais importante: toque apenas para si mesmo, deixando a alma guiar os seus dedos, os seus olhos, o seu ouvido.

Nunca dera muita atenção àquelas palavras, mas, descobria agora, era justamente a mais valiosa lição que ele poderia ter lhe ensinado. Até então, sempre havia tocado para os outros: tocava para os amigos, para o público, para o rival. Mas não mais; o seu solo derradeiro não seria para Jonas, não seria para Cátia, não seria para qualquer um dos milhares de anônimos que o assistiam. Seria para ele mesmo: Paulo. Não tocaria para provar alguma coisa; tocaria apenas para tocar, pelo prazer de produzir sons, de contentar o próprio coração, e nada mais.

E a guitarra já não era mais guitarra – era o seu próprio braço, estendido e ampliado. E as notas já não eram mais notas – eram pássaros mágicos e fadas, que ele criava ao tocar e então os deixava livres para voar pelo ar até os ouvidos próximos. E mesmo os erros já não eram mais erros – eram apenas dissonâncias, oportunidades de mudar de direção, de trocar de acorde, de escala, de ritmo.

O solo terminou em um silêncio absoluto. Ninguém sabia o que dizer, o que gritar, o que fazer. Mesmo Jonas estava paralisado, incapaz de esboçar uma mínima reação ao rival. Tentou tocar uma nota; duas; três; desistiu. O público, passada a impressão inicial, já vibrava, aplaudia e gritava o nome de Paulo. Cátia também olhava para ele e aplaudia intensamente do lado do palco.

O duelo havia terminado.

It's Only Rock n' Roll But I Like It

I like it, oh, yes, i do! Como não gostar? Viver para fazer e tocar música, realizar apresentações para dezenas de milhares de pessoas, viajar o ano inteiro e conhecer lugares distantes – não é à toa que tantos sonham com a vida de astros do rock. E aqueles que perseguem e realizam esse sonho muitas vezes se tornam mais do que simples artistas de sucesso; são os heróis e lendas do mundo moderno, que tentam mudar o mundo e inspiram as novas gerações com sonhos de grandeza e sucesso.

O objetivo deste netbook é o de trazer um pouco desse mundo para as mesas de RPG. É, resumindo, a sua chance de representar um grande astro musical, e conquistar fãs por todo o mundo de campanha. Tudo o que você precisa é do *Manual 3D&T Alpha*, disponível para compra ou download gratuito na página da Jambô Editora (www.jamboeditora.com.br), o material descrito a seguir, alguns lápis, dados e fichas de personagem, e, é claro, um grupo de amigos com quem toc... Digo, jogar.

O livro será dividido em três capítulos, além desta introdução. No primeiro, discutiremos algumas idéias de como interpretar as características do 3D&T no mundo musical, explicando como construir personagens nesse contexto e oferecendo algumas novas vantagens e perícias para os jogadores. O segundo capítulo tratará das apresentações musicais, como realizá-las e resolvê-las. Por fim, o terceiro capítulo falará de aspectos mais específicos da vida de músico, explicando como você pode ganhar Fama e como ela mudará a sua vida, bem como dando alguns apontamentos gerais para ajudar o mestre a organizar a campanha.

Antes de começar, no entanto, falemos um pouco mais sobre música.

Brevíssima História da Música e da Indústria Musical

A história da música é muito longa e complexa para que um simples livro eletrônico de RPG possa contá-la em detalhes – há uma vasta bibliografia publicada, com dezenas de milhares de páginas de trabalhos acadêmicos e jornalísticos que discorrem sobre o tema, com os mais variados pontos de vista, enfoques e níveis de detalhamento. O objetivo deste pequeno texto, assim, não é o de oferecer um estudo profundo e inovador, mas apenas o de fazer alguns apontamentos gerais que ajudem um leigo a se situar e ter algumas idéias de como criar boas histórias envolvendo a música e o mundo que existe em volta dela.

Fazer sons, ritmos e melodias faz parte da natureza humana desde tempos longínquos. Os instrumentos musicais mais antigos foram encontrados em sítios arqueológicos deixados por neandertais datados em cerca de 40 mil anos, e pode-se imaginar que mesmo antes disso formas mais simples de musicalidade já existissem, através de instrumentos naturais como a própria voz ou paus e pedras usados para percussão. Em todas as culturas humanas, das mais primitivas às mais complexas, das mais antigas às contemporâneas, algum tipo de música está presente, desde batuques em rituais religiosos até as formas mais elaboradas e desenvolvidas de composição erudita.

A música ocidental é, em grande parte, derivada da música litúrgica dos primeiros séculos da era cristã, desde a música religiosa propriamente dita, de onde vêm os conservatórios musicais e a música erudita, até a música secular, tocada por artistas viajantes e em festas populares. Levada para outros pontos do mundo a partir de grupos missionários e colonos europeus, essa música vai interagir e se misturar com diversos outros estilos, dando origem aos gêneros populares contemporâneos, dos quais se destacam, entre outros, o *blues* e o *jazz*, frutos da mistura com os ritmos africanos levados por escravos às colônias britânicas que dariam origem aos Estados Unidos.

Foi também nos Estados Unidos que, no fim do século XIX, surgiu a invenção que mudaria a música para sempre: o fonógrafo. Principalmente após a Primeira Guerra Mundial, embalada pela prosperidade pós-guerra norte-americana, toda uma indústria de entretenimento se organizou em torno da gravação e venda de discos de artistas musicais. Em um primeiro momento fundamentada, sobretudo, em artistas de *jazz* – os anos 20 são conhecidos como a *Era de Ouro do Jazz* –, ela sofreu um forte golpe durante a crise econômica no final da década, com uma grande redução nas vendas e nos artistas gravados; mas logo se reorganizou, e, apoiada ainda na difusão do rádio, deu origem a diversas modas e estilos musicais nas décadas seguintes, como o *swing* dos anos 30 e o *rhythm & blues* do fim dos anos 40.

Nos anos 50, temos um novo divisor de águas na indústria musical. O *rock*, estilo derivado do *rhythm & blues* negro e da música *country* do sul dos Estados Unidos, ganha grande popularidade, sobretudo entre o público jovem, que, sustentado por uma prosperidade sem precedentes da economia norte-americana após a Segunda Guerra Mundial, possui o tempo e o dinheiro para dedicar aos seus ídolos. Somado ainda à difusão da TV, que deu uma maior importância à imagem dos artistas, surgem os grandes ícones da música jovem, como Elvis Presley, Jerry Lee Lewis, Johnny Cash, Chuck Berry e outros, que vendem grandes quantidades de discos e conquistam milhares de fãs ardorosos nas suas apresentações. Nas décadas seguintes, junto à influência crescente da cultura norte-americana, o rock se difunde por todo o planeta e gera diversos estilos derivados, do rock inglês que dominou a década de 60 até o *punk* e o *heavy metal* mais pesados dos anos 70, logo saindo dos bares e casas de show fechadas para os grandes

estádios, atingindo um público cada vez maior, e em muitos lugares praticamente se tornando sinônimo de música popular.

No Brasil, a venda de fonógrafos e gravação de discos de música para comercialização começa já no início do século XX, a princípio com gravações de modinhas e outros gêneros populares, e a popularização do rádio nos anos 30 e 40 também é embalada pela reprodução e apresentação de artistas musicais. O rock aparece pela primeira vez ainda nos anos 50, e há um primeiro estouro de música jovem nos anos 60 e 70, com a Jovem Guarda e a Tropicália, num período de grande expansão no país dos meios de entretenimento modernos, como a televisão e vitrola. É nos anos 80, no entanto, que vemos a grande explosão de bandas do gênero, atingindo grandes públicos em todo o país e vendendo milhares de discos.

Atualmente, vive-se ainda um outro momento na história da indústria musical, com a popularização da internet de alta velocidade, que permite aos fãs baixarem as músicas que querem ouvir em grande quantidade e com poucas restrições. O modelo tradicional das grandes gravadoras que distribuem os discos entrou em crise, e diversos artistas independentes, que antes não teriam condições de mostrar o seu trabalho, podem facilmente chegar ao grande público através de uma página virtual, disponibilizando suas músicas e divulgando as datas de shows e apresentações. É um período de transição e incertezas, onde muitos arriscam diagnósticos apaixonados e previsões apocalípticas, e uma banda que for capaz de superar essas dificuldades e atingir a fama mundial pode facilmente marcar o seu nome na história.

Referências e Inspirações

A idéia deste livro foi inspirada por diversas fontes, que o mestre e os jogadores podem procurar se precisarem de referências para criar personagens, histórias e situações interessantes. A mais óbvia delas é facilmente identificável já no título do netbook: as séries *Guitar Hero*, *Rock Band* e outras que recentemente trouxeram o mundo da música em peso para os videogames.

Outra referência óbvia são os próprios músicos do mundo real, com suas histórias e dramas particulares. Qualquer fã de música um pouco mais dedicado certamente não terá dificuldade em imaginar histórias para músicos fictícios, baseados nas figuras reais que admira; além disso, é muito fácil encontrar documentários e textos sobre o tema, em páginas da internet ou em programas regulares de televisão. Livros sobre música também são comuns, seja de ensaios acadêmicos ou biografias de artistas e bandas diversas, como as recentemente lançadas de Eric Clapton, Slash, *Rolling Stones* e outros.

O cinema também é repleto de bons filmes que tratam do tema, desde cinebiografias de artistas famosos, como as premiadas *The Doors* e *Johnny & June*, até histórias de ficção, como *The Wonders – O Sonho Não Acabou* ou a divertida *Escola do Rock*. E para quem gostar de algo mais exagerado, com um tom mais leve e um pé mais fundo na fantasia, boas sugestões são *Tenacious D: Uma Dupla Infernal* e a versão em filme do desenho animado *Josie e as Gatinhas*.

Para quem gosta de anime e mangá, uma referência obrigatória é a ótima série *Beck: Mongolian Chop Squad*, especialmente a versão animada, que conta com uma ótima trilha sonora. E há ainda diversas histórias em quadrinhos independentes, algumas lançadas recentemente no mercado brasileiro, que tratam do mundo da música em algum nível, como a ficção científica *Red Rocket 7*, de Mike Allred, a série portuguesa *A Pior Banda do Mundo*, de José Carlos Fernandes, ou a coletânea *Blues*, de Robert Crumb.

Os Autores

Bruno “BURP” Schlatter é 3D&Tista xiita, guitarrista frustrado e pseudo-contista amador. Seus contos e textos sobre RPG, música e outros assuntos podem ser lidos no blog Rodapé do Horizonte, http://rodapedohorizonte.wordpress.com.

Fellipe “Cavaleiros” Melo é Mestre/Narrador de RPG desde os oito anos de idade e um explorador de idéias nada convencionais até mesmo para sua mente insana. Ele adora criar adaptações em horas de lazer. Seus textos e “algo mais” podem ser encontrados no seu blog RPG do Cavaleiros, http://rpgdocavaleiros.wordpress.com.

Tonight I'm a Rock n' Roll Star

Então você quer montar uma banda de rock. Grande idéia! Mas como fazer isso? Este capítulo visa servir de guia para transformar os seus personagens de 3D&T em astros do rock, adaptando as características e elementos do sistema para o mundo da música.

Definições Gerais

Antes de tudo, é necessário definir algumas linhas gerais sobre a campanha, para saber que tipo de personagem será criado. Qual vai ser o tema? Todos os jogadores serão da mesma banda, percorrendo juntos a estrada do sucesso? Ou seguirão carreira-solo, cada um com uma banda diferente? E onde está o público que querem alcançar? São músicos eruditos, se apresentando em teatros e conservatórios luxuosos para uma classe abastada? Ou músicos populares, que tocam em grandes concertos ao ar livre ou em casas de shows? Ou ainda músicos de bandas independentes, que tocam em pequenos bares para públicos alternativos?

De maneira geral, o ideal é que todo o grupo tenha um consenso sobre isso – pode ficar complicado rolar uma campanha onde um dos personagens é um pianista erudito, o outro um trompetista de jazz, e o outro um guitarrista de rock. Em um primeiro momento acredito que seja mais simples se todos fizerem parte da mesma banda, de forma semelhante a um grupo de aventureiros; à medida que todos ficarem mais experientes e acostumados com o gênero, podem tentar idéias diferentes, com músicos que nem sempre estão tocando juntos.

Definidas as linhas gerais, podemos partir para as questões mais específicas sobre a banda e os personagens. Tente responder algumas perguntas básicas, como:

– Qual o nome da banda, ou o nome artístico do personagem?
– Qual o estilo musical?
– Quais as suas principais influências?
– Quem são os integrantes?
– Como eles se reuniram?
– Quais os objetivos que eles pretendem atingir com a banda?

Essas são algumas questões básicas que se deve ter em mente na hora de criar uma banda, mas, é claro, você pode desenvolvê-las o quanto quiser, adicionando toda sorte de detalhe que achar relevante. Pode, entre outras coisas, detalhar a sua identidade visual, definindo a vestimenta, logotipo e outros detalhes, bem como a que "tribo" ela pertence.

A partir daí, podemos partir para os personagens individuais e suas fichas de jogo.

Atributos

Dos cinco atributos normais de 3D&T, quatro serão usados por personagens músicos. O que cada um representa, no entanto, é um pouco diferente:

Força: o carisma, a presença e a atitude do músico empunhando o seu instrumento – ou, em outras palavras, a forma como ele consegue capturar e cativar o ouvinte, atacando e forçando os seus sentimentos através da música.

Habilidade: a técnica e habilidade geral do personagem, bem como o seu conhecimento, seja teórico ou prático, de escalas, acordes, harmonia e composição. Um músico com grande Habilidade e pouca Força poderia ser, por exemplo, um instrumentista bastante técnico, reconhecido entre outros músicos, mas com pouco alcance entre o público geral, pois não é capaz de tocar de forma impressionante e cativante.

Resistência: igual ao 3D&T normal: resistência e vigor físico, e também força de vontade e determinação. Um músico com alta Resistência é capaz de tocar por muitas horas, e também de ouvir muitas vaias sem entregar os pontos. Os PVs, de maneira geral, representam a sua motivação, o quanto ele é capaz de continuar tocando mesmo sem o apoio do público; e os PMs a sua resistência à fadiga e ao cansaço, que lhe permitem fazer manobras impressionantes para surpreender os ouvintes.

Armadura: a capacidade de defesa e improvisação do músico – em outras palavras, a sua capacidade de "pensar rápido" para responder a uma mudança brusca de atitude da platéia, ou então a um solo adversário em um duelo instrumental.

Poder de Fogo: em um primeiro momento não é usado, e a maioria dos músicos possui valor 0. Caso sejam usados personagens de outra campanha que por algum motivo se envolvam com o mundo da música, no entanto, o mestre permitir que o jogador escolha o melhor valor entre Força e PdF para representar a atitude e carisma dele como músico.

Se preferir, para entrar melhor no clima do cenário, você pode renomear Força como **Atitude**, Armadura como **Improvisação**, Pontos de Vida como **Pontos de Motivação**, e Pontos de Magia como **Pontos de Fadiga**. Também pode renomear Habilidade como **Técnica** e Resistência como **Vontade**, se quiser uma alteração maior, mas os nomes originais nesses casos já passam uma idéia boa do que os

atributos representam. Será apenas uma mudança na nomenclatura, de qualquer forma: em termos de regras, eles continuam funcionando da mesma forma durante uma apresentação musical, conforme será explicado adiante, e, para facilitar o entendimento, os termos normais do 3D&T serão mantidos durante todo o texto.

	Atitude (F)	Técnica (H)	Vontade (R)	Improvisação (A)
0	Atitude? Mas o público pagou pra ver um concerto musical ou um show de auditório?	Um bom *playback* é o seu melhor companheiro de banda.	Já será um sucesso se você se convencer a subir no palco.	Improvisa tanto quanto uma vitrola tocando um disco arranhado.
1	Tudo bem, pelo menos você *tenta* ser simpático.	Conhece três acordes – o suficiente pra qualquer banda *punk*.	Torça para que ninguém na platéia esteja passando por um dia ruim.	Conhece algumas escalas musicais simples.
2	Animador de festa infantil.	Aprendeu a tocar com revistas e sites de músicas cifradas para violão ou teclado.	Vá lá, até consegue suportar uma vaia ou duas.	Há alguns *licks* simples que você usa no aperto, mas sem muita variação.
3	Pode tocar sem medo em festas familiares.	Você é capaz de *escrever* para revistas e sites de músicas cifradas para violão ou teclado.	Com um pouco de uísque, já consegue encarar um estádio de futebol.	Se o tom e o ritmo forem constantes, até que você não se sai tão mal.
4	Toca pagode em show de rock e é aplaudido pelo público.	É reconhecido e admirado mesmo por músicos eruditos e de outros estilos.	Não é uma platéia de motoqueiros revoltados que vai te meter medo.	Você nunca sai do tom durante as improvisações.
5	Suas apresentações são praticamente cultos religiosos.	Mesmo os críticos mais frustrados e insuportáveis reconhecem o seu talento.	Podem jogar tomates, garrafas d'água ou o que quiserem no palco – você vai tocar até o fim e ponto!	Você *sai* do tom durante as improvisações – e o resultado fica ótimo do mesmo jeito!

Perícias Musicais

Para ser um músico, é claro, é necessário saber usar algum instrumento musical, seja ele uma guitarra, um triângulo, ou a própria voz. Esses instrumentos podem ser divididos, de forma simplificada, em cinco grupos fundamentais:

- **Canto:** habilidade e técnica vocal.
- **Cordas:** habilidade e técnica com instrumentos de cordas, como violão, guitarra, contrabaixo, violino, etc.
- **Sopro:** habilidade e técnica com instrumentos de sopro, como saxofone, trompete, harmônica, etc.
- **Teclado:** habilidade e técnica com instrumentos de teclado, como piano, órgão, acordeão, etc.
- **Percussão:** habilidade e técnica com instrumentos percussivos, como bateria, tambores, pandeiros, ou mesmo batucando em superfícies como mesas e cadeiras.

Em um primeiro momento, para uma campanha de 3D&T normal, você pode considerar que todos os grupos estão incluídos dentro da perícia Artes – se o personagem tiver a perícia, possui todos eles; se não, pode comprá-los separadamente como especializações. Em uma campanha exclusivamente sobre música, no entanto, pode ser mais interessante, para diversificar os músicos, considerar cada uma delas como uma perícia completa separada, custando 2 pontos, e os seus instrumentos individuais como especializações.

Instrumentos improvisados: muitos músicos são capazes de improvisar instrumentos com os objetos mais inusitados – panelas, canos de PVC, ou mesmo legumes! Em geral, no entanto, mesmo estes instrumentos inesperados se encaixarão em algum destes grupos básicos, na maioria dos casos percussão (como batuque em panelas) ou sopro (assoprando em canos ou garrafas com comprimento e espessura diversos), embora os de outros tipos também sejam possíveis. Utilizar instrumentos improvisados para tocar é sempre considerada uma ação Difícil, uma vez que eles não foram feitos para esse fim.

Vantagens & Desvantagens

Como os atributos são os mesmos e as regras de apresentações partem de um sistema parecido ao sistema de combate, boa parte das vantagens e desvantagens do Manual 3D&T podem ser utilizadas sem modificações em uma campanha sobre música, e o mesmo vale, com alguma criatividade, para feitiços e magia. O que elas representam exatamente fica a cargo de cada grupo e jogador imaginar – algumas não são tão difíceis, como dois músicos tocando em conjunto, usando a vantagem Parceiro, ou um tocando de improviso em um solo, usando sua Armadura para calcular FA através de Toque de Energia; outras, no entanto, podem exigir alguma criatividade na interpretação, e boa vontade e disposição do grupo em aceitar coisas mais exageradas. Em todo caso, você pode manter as mesmas regras descritas no Manual 3D&T: Ataque Especial ainda concede FA+2, Deflexão aumenta Habilidade na FD, Arena concede H+2 em alguns locais específicos, etc. Mantêm-se também todos os custos em PMs: grosso modo, os PMs representam, neste caso, a resistência ao cansaço do músico, o quanto ele ainda é capaz de realizar manobras inesperadas para impressionar o público.

Algumas vantagens e desvantagens que possuem suas regras levemente alteradas são:

Adaptador: um personagem com Adaptador é capaz de usar normalmente instrumentos improvisados, mantendo a dificuldade normal da música.

Aparência Inofensiva: esta vantagem pode representar um músico extremamente carismático, que consegue chamar a atenção do público sem muito esforço em um primeiro momento. Na primeira rodada de uma apresentação (e apenas nela), ele pode fazer uma jogada de FA livre, sozinho (os outros colegas não devem fazer outras jogadas neste turno, a menos que também possuam a vantagem), e que não vai causar uma jogada de FA da platéia mesmo se o resultado for menor que a FD.

Boa/Má Fama: em uma campanha sobre música, sugiro que ambas sejam trocadas pela vantagem Fama, descrita adiante.

Ligação Natural: como tocar é essencialmente uma atividade de grupo, personagens com Ligação Natural entre si possuem um bônus de +1 em todas as suas jogadas sempre que estão tocando juntos. Esse bônus não é cumulativo no caso de haverem muitos personagens com esta vantagem.

NOVAS VANTAGENS

Banda de Apoio (1-5 pontos): o personagem possui uma banda de apoio qualificada para as suas apresentações, recebendo um bônus em todas as suas jogadas durante um show igual ao nível da vantagem sempre que pode tocar com ela. Esta vantagem é mais recomendada para campanhas sobre músicos em carreira-solo, para diferenciar aqueles que possuem uma banda melhor que a dos demais; se o mestre permitir, no entanto, um grupo de personagens formando uma banda também pode reunir pontos para comprá-la em conjunto, concedendo o bônus para todos os membros da banda, mas apenas quando estão tocando juntos (já que ela será empregada da banda toda, e não de qualquer dos músicos separados).

Fama (1, 2 ou 4 pontos): o personagem é famoso. Pode estar já em ascensão há algum tempo, ter algum reconhecimento decorrente de outras atividades, ou então a sua carreira no passado já foi o suficiente para dar a ele o seu lugar na história da música, com sucessos que mesmo décadas depois ainda tocam nas rádios e são lembrados pelos fãs.

Com 1 ponto, trata-se de uma fama menor; ele é conhecido por poucas pessoas, em um local ou grupo específico, ou talvez já tenha tido alguns sucessos menores ou um único grande sucesso em um determinado momento. O personagem começa com Fama 1, e ela nunca pode ser reduzida para menos do que isso.

Com 2 pontos, a fama e o reconhecimento do personagem é um pouco maior – talvez tenha tido um período um pouco mais longo de estrelato, e é citado por alguns músicos como influência com alguma freqüência. Começa com Fama 3, e nunca pode ficar com menos do que esse valor.

Por fim, com 4 pontos, temos os monstros sagrados da música – aqueles artistas cujo papel na história de um gênero foi tão fundamental que, mesmo décadas depois do fim da carreira, suas canções ainda são lembradas e reverenciadas pelos fãs e servem de inspiração e referência para novos músicos. O personagem começa com Fama 5, e ela nunca pode ser reduzida a menos do que isso.

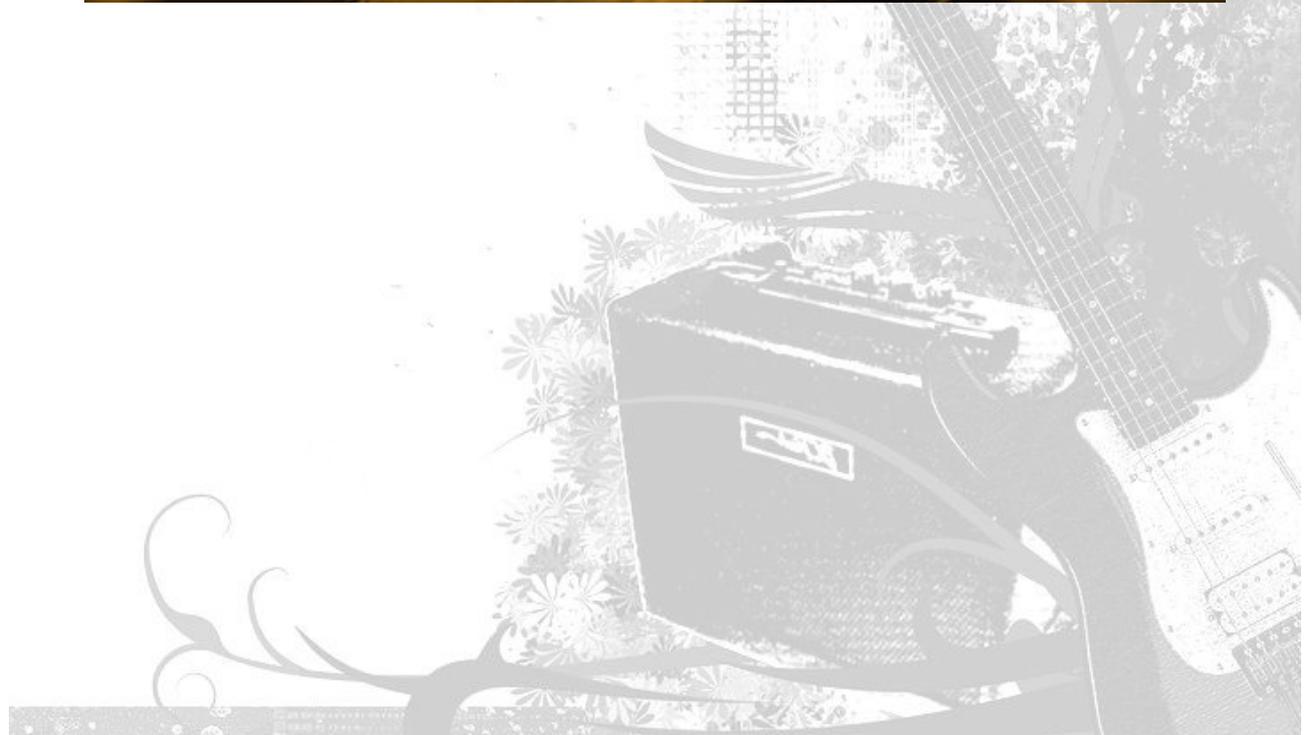
A Característica Fama e suas regras e efeitos são explicadas no capítulo 3.

Personagens Músicos em Outras Campanhas

O material deste netbook pretende fazer uma adaptação bem direta do 3D&T para o mundo da música. A maioria das regras permanecem inalteradas: apesar da sugestão de mudança nos nomes, as Características ainda são as mesmas, assim como uma apresentação musical funciona com poucas diferenças para um combate comum. Isso deve funcionar bastante bem para aventuras e campanhas onde a música é o elemento principal, e os personagens devem passar mais tempo tocando em shows do que combatendo monstros e malfeitores. Realizar histórias mistas, no entanto, que envolvam tanto a música

como outros elementos tradicionais do 3D&T, ou então para incluir o tema musical em campanhas já em andamento, pode ficar um pouco complicado, já que nem sempre a interpretação das Características, vantagens e outros elementos coincidem. Existem duas formas de resolver isso, que o mestre pode escolher de acordo com o que for mais adequado à sua campanha.

A primeira, mais simples, é apenas deixar as coisas do jeito que estão, convertendo as Características diretamente de um tema para o outro, e usando-as sem modificações em ambos os casos. Uma Força alta, assim, vira também uma Atitude alta: aquele personagem bruto, que causa grandes quantidades de dano, também terá uma atitude selvagem e poderosa no palco, impressionando a platéia com movimentos pesados e urros guturais. Da mesma forma, um músico mais preciso, com Técnica alta, também ficará assim em outras situações – será um personagem sereno e cuidadoso, recorrendo mais a sua Habilidade do que à Força ou outras Características para resolver os seus problemas.

A outra solução é fazer com que cada personagem tenha duas fichas, uma delas para quando está no palco e a outra para quando se envolve em outros assuntos diversos, em especial combates. Essencialmente, é como ter uma Forma Alternativa: em momentos normais, ele tem uma ficha com determinadas características; quando sobe ao palco, no entanto, se transforma, virando praticamente outro personagem, mantendo apenas alguns elementos da forma anterior (como a Fama e vantagens associadas, principalmente, que devem ser mantidas em ambas as fichas, bem como perícias e outros casos descritos no texto da vantagem). Se todos os personagens funcionarem assim, não é necessário cobrar pontos pela vantagem; apenas não será possível escolher quando mudarão de forma, estando sempre restritos às suas fichas específicas para o palco e fora dele.

I Wanna Rock and Roll All Night

Um show de música, em um primeiro momento, funciona de forma muito parecida a um combate: os músicos “atacam” a platéia com a sua música, tentando cativá-la e conquistá-la, enquanto ela pode resistir ou não a esse ataque, e, dependendo do caso, atacar de volta os músicos com vaias e protestos. A estrutura básica do show, assim, funciona de forma muito parecida: é dividido em rodadas, que representam, grosso modo, as músicas individuais da apresentação; e em cada uma há um ataque, com os músicos fazendo jogadas de FA, uma defesa, com a platéia respondendo com uma jogada de FD, e, dependendo do caso, uma jogada de FA também da platéia, vaiando a apresentação. Há algumas diferenças significativas, no entanto, que são discutidas as seguir.

A Platéia

A platéia também terá uma ficha, com os mesmos atributos de um personagem comum:

Força: representa o grau de fanatismo e dedicação ao show, o que influi diretamente na capacidade de se revoltar e vaiar se ele não acontecer da forma esperada.

Habilidade: representa o conhecimento e discernimento musical da platéia, o quanto ela é capaz de diferenciar uma apresentação boa de uma ruim em termos puramente musicais.

Resistência: grosso modo, pode-se dizer que representa o tamanho do público, e quantas pessoas os músicos terão que se esforçar para cativar.

Armadura: representa a resistência geral do público a ser cativado e tocado pela música.

Cada platéia é considerada apenas um personagem, com atributos representando as Características médias de todos os presentes. Mesmo para um público que já pareça conhecido e previsível, no entanto, estes valores podem sofrer modificadores, a depender de diversas condições – por exemplo, em um festival, o público pode ter a sua Armadura aumentada se a apresentação anterior tiver sido muito boa; ou então a sua Força em vaias e protestos pode aumentar se um dos músicos provocá-lo constantemente. Como de praxe, vale aí o critério do mestre.

Variando nos valores dos atributos, é possível chegar a diversos tipos de público. Se tiver Força alta e Armadura baixa, por exemplo, ele poderia ser formado principalmente por fãs fanáticos, que precisam de muito pouco para ficarem satisfeitos, mas, se não tiverem esse mínimo, reagirão de forma violenta. No caso oposto, com baixa Força e alta Armadura, teríamos possivelmente um público de críticos musicais, com grande resistência a gostar da apresentação, mas que só vão demonstrar isso quando forem sentar para escrever um texto para jornais, revistas, sites ou blogs. Uma platéia com baixa Habilidade é formada provavelmente por pessoas que não ligam tanto para a música, e estão mais interessadas no espetáculo, na dança, nas luzes, ou na aparência do vocalista. E uma com Resistência alta e muitos PVs é provavelmente bastante numerosa, como um show em um estádio de futebol – grosso modo, podemos dizer que os PVs representam o público total presente, e, à medida que as músicas o reduzem, isso representa que mais pessoas da platéia estão sendo cativadas pela apresentação.

Uma situação que pode acontecer é da banda estar tentando impressionar uma pessoa ou grupo de pessoas específicas dentro da platéia – por exemplo, fazendo uma apresentação para um grande público, mas ao mesmo tempo tentando chamar a atenção de um empresário de uma grande gravadora que está no meio dele. Nesse caso, o mestre pode fazer uma ficha separada para cada grupo que os personagens devem impressionar, e tratá-los como se fossem adversários separados no “combate”. Considere que a música da banda afeta ao mesmo tempo, com a mesma FA, todos os que estão ouvindo a cada rodada, independente de quantos grupos diferentes estiverem presentes; apenas as jogadas de FD e FA de resposta devem ser feitas separadamente.

Set List

Antes de começar um show, é necessário definir as músicas que serão tocadas e a ordem de apresentação. Definir exatamente quais são as músicas da banda é algo que vai depender de quão detalhada o grupo quer que seja a aventura ou campanha – se todos estiverem dispostos, pode ser divertido inventar canções fictícias para o grupo, e o mestre pode aproveitar para colocar alguns modificadores nas jogadas, concedendo, por exemplo, um bônus quando um grande sucesso é tocado, ou um redutor quando é a vez daquela música lado B que só os mais fanáticos conhecem. Algumas músicas também podem ser mais difíceis de tocar do que outras, conforme será explicado mais adiante.

A principal razão de definir o *set list* está em decidir quantas músicas terá a apresentação. Grosso modo, pode-se dizer que cada rodada equivale a uma música – assim, uma apresentação de 15 músicas terá, ao todo, 15 rodadas; a critério do mestre, no entanto, músicas muito longas (com mais do que sete ou oito minutos) podem durar mais de uma rodada, enquanto aquelas muito curtas (com menos de dois minutos) devem se somar a outras para fechar o turno. Esse é o tempo que o grupo tem para cativar o público, reduzindo os seus PVs a 0 ou no máximo que for possível. Assumindo que cada ponto de

Resistência vale 5 PVs, pode-se dizer que, cada vez que os PVs perdidos pela platéia igualarem a sua Resistência, 20% do público terá sido cativado; assim, uma platéia com R4 e 20 PVs que perca 12 PVs durante uma apresentação terá 60% do seu público conquistado pelas músicas, que sairá de lá falando bem da banda para os amigos e empolgado para comprar seus discos e outros produtos licenciados.

Se for necessário, é claro, a banda pode ainda tentar um bis depois da apresentação principal, tocando mais algumas músicas. A cada música do bis, no entanto, os músicos recebem um redutor cumulativo de -1 em todos os seus atributos devido ao cansaço; estendê-lo demais, assim, pode ter efeitos contrários ao esperado, já que a platéia começa a se cansar e se irritar mais com os erros que ocorram. Apresentações muito longas também podem causar redutores semelhantes a partir de um determinado ponto, a critério do mestre, bem como usar as regras de esforço contínuo do Manual 3D&T. E note ainda que nem sempre os músicos terão todo o tempo que querem para conquistar a platéia - muitas vezes o tamanho do *set list* pode ser restrito pelos organizadores do evento, especialmente no caso de festivais, competições ou bandas iniciantes que devem dividir o tempo de palco com outros grupos.

Tocando

E eis o elemento principal do show (ou o que deveria ser, ao menos): a apresentação em si. Em cada rodada, todos os músicos da banda devem fazer uma jogada de FA, calculada normalmente com F + H + 1d; no entanto, apenas a *menor* FA dentre os músicos deve ser considerada e comparada à FD da platéia, que também é calculada normalmente, com A + H + 1d. Isso acontece porque, durante uma apresentação, os músicos devem tocar em harmonia, e um único que esteja fora de compasso acaba prejudicando todos os demais. A exceção é se ocorrer um acerto crítico: nesse caso, a atuação de um dos músicos é tão boa e impressionante que ele compensa por aqueles que não estavam tão bem, e consegue conquistar a platéia mesmo sozinho; assim, você deve considerar apenas a FA do jogador que obteve o acerto crítico. Caso mais de um músico consiga um crítico na mesma rodada, utilize a maior FA entre eles. Um jogador que queira também pode gastar 1 PE para fazer a FA do seu personagem ser a considerada em uma determinada rodada, mesmo que não seja a menor delas nem um acerto crítico; no entanto, deve anunciar que vai fazer isso antes do mestre rolar a FD do público.

Como regra opcional, o mestre também pode assumir que, sempre que um personagem utilizar uma vantagem ou manobra que gaste PMs, é a sua FA que é considerada na rodada, independente dos resultados dos colegas. Isso evita que PMs sejam gastos à toa, e também representa bem aqueles momentos em que um dos músicos toma a dianteira em um solo instrumental durante uma música. Por outro lado, também permite que os jogadores tenham mais controle sobre os resultados da apresentação, deixando ela toda mais fácil. Caso mais de um personagem utilize vantagens deste tipo, mantêm-se as regras normais, e o menor resultado entre eles é usado.

Caso a FA vença a FD, os PVs da platéia são reduzidos normalmente, mas ela não fará uma jogada de FA como resposta: enquanto está satisfeita, não há porque vaiar e atacar os músicos da banda. Caso a FD da platéia seja maior, algumas vaias começam a ser ouvidas, e ela faz a sua jogada de FA para definir o quão desapontada está. O músico que perdeu a disputa deve responder com uma jogada de FD, representando a sua capacidade de improvisar e pensar rápido para ganhar novamente o público; caso a sua FD seja menor que a FA da platéia, ele perde seus PVs normalmente.

A apresentação pode ter três desfechos distintos:

Fim do *set list*. Acabam as músicas do *set list*, e a banda ainda não cativou todo o público. Cabe ao grupo decidir se vai realizar um bis para conquistar uma parcela maior do público, ou dar a apresentação por encerrada.

PVs do público reduzidos a 0. Se a banda conseguir reduzir os PVs do público a 0 antes do fim do show, a apresentação não se encerra – eles continuam tocando até o fim, com quantos bis ainda quiserem fazer. Mas o público já estará 100% conquistado, e não há mais o risco de ser expulso a vaias do palco; a disputa em si, portanto, acaba.

PVs dos músicos reduzidos a 0. Se um dos músicos tem os seus PVs reduzidos a 0, a sua motivação para tocar foi totalmente vencida pelas vaias, e ele abandona o palco. O resto da banda deve decidir se vale a pena continuar a apresentação sem ele, ou se todos se solidarizam e a abandonam também. Note que em alguns casos a primeira opção pode causar diversos conflitos, com membros da banda acusando os outros de tentarem ser o centro das atenções; e muitas vezes apenas não há como continuar sem um músico específico, como o vocalista ou o guitarrista principal, de forma que, se ele sair do palco, a apresentação deve ser encerrada.

Note ainda que, seguindo essas regras, deve ser incomum que os PVs de um músico sejam reduzidos a 0. Talvez aconteça mais com músicos inexperientes, em início de carreira e com pontuação baixa, mas deve ser bastante raro com aqueles que já possuam anos de estrada nas costas. Isso é normal: o grande desafio de uma banda não é apenas sobreviver aos shows, mas conquistar a maior parcela possível da platéia em cada apresentação, aumentando a sua base de fãs cativos.

Músicos de Frente & Banda de Apoio

Nem sempre todos os músicos em uma apresentação chegam a fazer alguma diferença – há muitas vezes uma divisão bem clara entre os *frontmen*, aqueles que realmente tomam a frente do palco e chamam o público, e os músicos de apoio, aqueles que estão lá apenas para não deixá-los tocando sozinhos, ou para tocar instrumentos que os membros principais da banda não dominam. Em termos de regras, apenas os músicos de frente fazem jogadas de FA ou FD durante a apresentação; a banda de apoio é apenas um detalhe descritivo da cena, sem influência real no resultado final.

Em geral, em uma partida de RPG, o ideal é considerar que todos os personagens dos jogadores são músicos de frente, mesmo que não sejam necessariamente os que se expõem mais, enquanto os demais NPCs da apresentação formam a banda de apoio; assim, todos os jogadores podem influenciar no resultado final. NPCs mais importantes também podem ser músicos de frente, claro, se o mestre achar interessante; e, em algumas situações, a qualidade da banda de apoio também pode causar modificadores nas jogadas dos músicos de frente, especialmente no caso de bandas adquiridas com a vantagem Banda de Apoio, descrita no capítulo anterior.

Dificuldade das Músicas

Como parece óbvio, existem músicas mais difíceis de tocar do que outras. O mestre pode classificar a dificuldade de cada música no *set list* como Fácil, Normal ou Difícil, da mesma forma que testes de perícias. Os personagens, então, têm a sua Habilidade no cálculo de FA e FD para aquela música modificada, de acordo com a dificuldade e o fato de possuírem ou não uma perícia adequada ao instrumento que estão tocando:

Músicas Fáceis: personagens sem a perícia têm H-1, com ela H+3.

Músicas Normais: personagens sem a perícia têm H-3, e com ela H+1.

Músicas Difíceis: personagens sem a perícia não podem tocá-la, e com ela têm H-2.

Caso o redutor de Habilidade deixe o personagem com H menor do que 0, ele não poderá tocá-la, a menos que gaste 1 PE para tornar a jogada possível, de acordo com as regras do Manual 3D&T. Um personagem tocando um instrumento sem uma perícia adequada também pode gastar 1 PE para tocar uma música Difícil, mas a sua H será considerada 0.

A vantagem em tocar músicas mais difíceis está em impressionar mais o público: uma vez que tenha vencido a sua FD, todos os PVs perdidos pela platéia são dobrados. O inverso acontece com músicas Fáceis: tocá-las pode parecer uma boa vantagem a princípio, especialmente para músicos inexperientes, mas o público se impressiona menos com elas, de forma que todos os PVs perdidos uma vez superada a FD devem ser reduzidos à metade, arredondados para baixo.

Se optar por não utilizar as regras de dificuldade das músicas, recomendo ainda assim que seja dado um bônus de +2 nas jogadas de FA ou FD para personagens que possuam perícias adequadas aos instrumentos que tocam, justamente para valorizá-las.

Duelos Musicais

Existem três tipos principais de duelos musicais: os duelos instrumentais, os duelos de apresentação em seqüência, e os duelos de apresentação simultânea.

Duelos instrumentais são os mais clássicos – duas bandas ou dois músicos tocando em turnos, cada um tentando superar o outro com golpes e contra-golpes dos seus respectivos instrumentos. Seguindo as regras normais do 3D&T, e com as idéias apresentadas aqui, deve ser fácil fazer um desses: é só tratá-lo como um combate normal, com jogadas de FA, FD, perda de PVs, e tudo mais. Um músico que tenha seus PVs reduzidos a 0 dessa forma terá perdido toda a sua motivação, e o adversário é declarado o vencedor. No caso de duas bandas duelando dessa forma, realize cada rodada das apresentações como descrito anteriormente, com apenas as menores FA e FD de cada uma sendo considerada em cada turno.

O segundo tipo de duelos musicais são os **duelos de apresentação em seqüência**, quando duas bandas se apresentam no mesmo local em horários diferentes e disputam para ver qual delas é capaz de conquistar a maior parcela do público – por exemplo, em um festival ou competição musical, que ocorre com várias bandas tocando em seqüência, e cabe ao público ou a uma banca de juízes decidir a vencedora. Nesse caso, basta resolver separadamente as duas apresentações e ver qual delas conquistou a maior parcela do público; em caso de empate, vence a que teve menor quantidade de PVs perdidos pelos membros da banda, ou o maior número de acertos críticos, ou que precisou de menos rodadas para obter o

seu resultado, nessa ordem. Se o empate persistir, divida o prêmio. Caso apenas uma das bandas concorrentes seja formada por personagens dos jogadores, é claro, não é necessário resolver toda a apresentação das bandas adversárias – apenas defina a parcela mínima do público que ela deve conquistar para ser a vencedora e compare com o resultado obtido pelo grupo. O mestre também pode tornar as apresentações mais imprevisíveis colocando diversos modificadores, dependendo da ordem das bandas que tocam – por exemplo, após uma apresentação muito boa, em que 80% ou mais do público foi conquistado, a platéia pode ter um acréscimo na sua Força e Armadura para a banda seguinte; ou então a última banda a tocar em um determinado dia pode ter redutores nas suas jogadas, devido ao fato de o público já estar cansado depois de tantas apresentações.

Por fim, o terceiro tipo de duelos musicais são os **duelos de apresentação simultânea**, que ocorrem quando duas ou mais bandas tocam ao mesmo tempo, na mesma cidade, mas em locais diferentes, de forma que o sucesso de uma depende do fracasso da outra. Esses são um pouco mais complicados de resolver, e requerem uma explicação um pouco mais detalhada.

Antes de tudo, considere o público total interessado em todos os shows como uma única platéia, com seus valores de atributos definidos normalmente. A Resistência, no entanto, ao invés de definir a quantidade total de PVs, irá definir qual é a quantidade máxima deles para aquele público; ao invés de ser reduzido a cada ataque das bandas, você deve apenas compará-los com a quantidade de PVs conquistadas por cada uma. Os grupos devem tomar turnos alternados fazendo as suas apresentações, fazendo suas jogadas de FA e comparando-a com a FD do público, e, se for o caso, a jogada de FA de resposta.

A primeira vez que a FA de uma banda superar a FD do público, anote a quantidade de PVs conquistada, e a favor de que banda eles estão. Quando for a FA de uma banda adversária que superar a FD, primeiro diminua esses PVs conquistados pela outra banda, e apenas quando eles chegarem a 0 comece anotá-los a favor da nova. Ao final das apresentações, a banda que estiver com saldo positivo é considerada a vencedora; no entanto, caso a qualquer momento uma delas atinja o valor máximo de PVs do público, a maior parcela dele já terá sido conquistada, e ela é declarada a campeã. Do mesmo modo, caso uma das bandas abandone o palco devido a um dos seus músicos ter seus próprios PVs reduzidos a 0, ela deve ser considerada derrotada, e sair da disputa.

Por exemplo: *a banda Sexy Nerds possui uma apresentação no mesmo dia e horário que a banda Deus-Verme, apenas em locais diferentes; ambas estão disputando, portanto, para ver quem consegue levar a maior parcela do público para o seu show. No primeiro turno, os Sexy Nerds, após comparar a sua FA com a FD da platéia, conseguem conquistar 4 PVs. Na vez do Deus-Verme jogar, ela consegue conquistar apenas 2 PVs, que são diminuídos daqueles conquistados pelos Sexy Nerds – agora o seu saldo está em 2 PVs. Na rodada seguinte, os Sexy Nerds conquistam mais 2 PVs, ficando novamente com um saldo de 4; a Deus-Verme, no entanto, consegue na sua vez conquistar um total de 6 PVs – o suficiente para zerar o saldo dos Sexy Nerds, e ainda deixá-la com 2 PVs a seu favor. E a disputa segue assim, até que acabem as duas apresentações, quando a banda que estiver com o saldo positivo será declarada a vencedora.*

O mestre também pode criar diversas situações neste tipo de duelo, para torná-los mais variados e imprevisíveis. A diferença de Fama entre os principais músicos das duas bandas, por exemplo, pode ser usada como um bônus ou um redutor nas jogadas; ou então, caso o local da apresentação de uma das bandas for menor que o da outra, ele pode ter um limite de PVs que podem ser conquistados menor que a quantidade máxima de PVs do público, o que quer dizer que ela não será capaz de vencer a disputa conquistando 100% da platéia.

Ao final do duelo, você pode considerar o saldo final de público conquistado das bandas para determinar o ganho de experiência e Fama dos seus integrantes. Isso quer dizer que a vencedora ganhará mais que as demais, que terminaram com saldo 0 – por mais que todas as bandas tenham tocado bem, afinal, a melhor apresentação ofuscou as demais, e recebeu maior destaque na mídia e nas conversas entre os fãs nos dias seguintes.

Produção & Outros Truques

Como este material é sobre música, as suas regras dizem respeito essencialmente à parte musical de uma apresentação. Há, no entanto, diversas outras formas de impressionar e conquistar o público além de apenas tocar, como efeitos pirotécnicos, telões repletos de luzes, dançarinos coreografados, etc. Na maioria dos casos, isso pode ser representado apenas com um bônus nas jogadas do grupo de acordo com a qualidade da produção, que é definido por uma série de fatores específicos da campanha – disposição de um patrono, recursos disponíveis, etc. Como regra geral, você pode conceder um bônus de +2 se houver um Patrono ou personagem com Riqueza disposto a financiar essa produção, ou então um bônus de +1 a cada 10 PEs que o próprio grupo estiver disposto a investir na produção de uma apresentação específica (bônus esse que vai valer apenas para aquela apresentação); os membros da banda podem dividir esse custo entre os seus PEs individuais, se quiserem. A critério do mestre, ainda, ou caso um dos personagens

tenha uma habilidade importante relacionada com um destes elementos (por exemplo, um vocalista que também é conhecido como grande dançarino), ele pode considerá-las como jogadas de FA separadas, seguindo as regras normais da apresentação.

Experiência

Ao fim de cada aventura, o mestre pode distribuir os Pontos de Experiência para os jogadores da seguinte forma:

1 ponto para cada vitória em um duelo musical;

1 ponto para cada apresentação realizada até o final do *set list*;

1 ponto para cada apresentação em que 100% do público foi conquistado;

1 ponto para cada apresentação em que o personagem teve mais acertos críticos do que jogadas de FA vencidas pela FD do público;

-1 ponto para cada apresentação em que o personagem teve mais jogadas de FA vencidas pela FD do público do que acertos críticos;

-1 ponto para cada apresentação em que o personagem abandonou o palco antes do fim por ter os seus PVs reduzidos a 0.

O mestre, é claro, pode ainda conceder pontos extras a seu critério, para premiar atitudes e idéias inteligentes dos jogadores, ou então penalizá-los da mesma forma se julgar necessário. Em geral, também devem ser usados os mesmos critérios de um combate normal de 3D&T para definir o valor de uma apresentação – ou seja, um músico experiente, com muitos pontos, não receberá qualquer experiência por conquistar uma platéia fraca, cuja pontuação geral seja muito baixa (menos da metade da pontuação do personagem); por outro lado, conquistar uma platéia muito difícil também pode render pontos extras, da forma que é descrito no Manual 3D&T.

Like a Rolling Stone

Agora você já tem a sua banda, e sabe como realizar apresentações musicais que conquistarão milhares de fãs. É hora, portanto, de começar a tocar, e sair em turnê pelo estado, o país e o mundo. Este capítulo irá tratar sobre os detalhes da campanha, com regras para definir o quão famoso é um personagem e algumas dicas e idéias para o mestre organizar e planejar campanhas e aventuras dentro do universo musical.

Fama

O grande objetivo de uma campanha musical é o de obter reconhecimento e sucesso com o público, que é representado pela nova Característica Fama. Diferente das outras Características do 3D&T, Fama não pode ser comprada com pontos nem aumentada com experiência; ao invés disso, será conquistada ou perdida durante o jogo, através de apresentações, discos e outras formas de aparecer para o público. A vantagem Fama também concede um valor básico inicial nesta Característica, além de uma garantia de que ela nunca será reduzida abaixo de um certo patamar – ela é usada para representar aqueles artistas consagrados, cuja popularidade não depende mais apenas dos seus trabalhos mais recentes. Apesar destas diferenças, no entanto, para todos os outros efeitos ela é considerada uma Característica como as demais – é testada da mesma maneira, e possui as mesmas limitações de valor máximo.

As principais formas de obter Fama são descritas a seguir. Considere, para todos os efeitos, que os pontos conquistados são considerados como pontos de personagens extras gastos na nova Característica – isso quer dizer que, para obter Fama acima de 5, é necessário conseguir mais pontos, conforme as regras do *Manual 3D&T Alpha*: entre 6 e 10, cada avanço requer 2 pontos conquistados; entre 11 e 15 são 3; entre 16 e 20 são 5; e acima de 20 são 10 pontos por avanço.

	Fama
0	Às vezes nem a tua mãe te reconhece.
1	É chamado algumas vezes para festas de aniversário ou casamentos na família.
2	Possui um público cativo em um ou dois bares medianos.
3	Uma celebridade menor, reconhecida em algumas cidades próximas ou um único estado.
4	Uma celebridade em evidência, que aparece em programas de TV e vez por outra em revistas e colunas de fofocas de famosos.
5	Uma grande celebridade, que querendo ou não chama a atenção por onde passa, atraindo fãs, fotógrafos e jornalistas de todo tipo.

APRESENTAÇÕES

Para um músico, a principal forma de ganhar Fama é (ou deveria ser) conquistando os fãs com apresentações musicais memoráveis. Ao final de cada show, tome nota da porcentagem do público que a banda foi capaz de conquistar, e modifique o valor de Fama dos integrantes de acordo:

0-39% do público conquistado: a apresentação não foi muito impressionante, e poucas pessoas se lembrarão dela alguns dias depois. Não há modificadores na Fama dos personagens.

40-59% do público conquistado: uma parcela razoável do público se impressionou com a apresentação, e vai procurar saber mais sobre o grupo. Aumente a Fama dos músicos que tocaram em 1 ponto.

60-79% do público conquistado: a apresentação foi um grande sucesso, e muitos dos presentes se interessaram pelo grupo a ponto de comprar seus discos e produtos licenciados, além de recomendá-lo a amigos. Aumente a Fama dos músicos que tocaram em 2 pontos.

80-100% do público conquistado: sucesso total! Praticamente todo o público presente ficou embasbacado pela apresentação, como se tocados por uma revelação divina. Aqueles que já eram fãs se ficaram mais fanáticos, e os que não eram possivelmente se tornaram. Aumente a Fama dos músicos que tocaram em 3 pontos.

Independente da parcela do público conquistada, uma apresentação nunca pode render mais Fama do que o próprio público presente. Assim, um personagem nunca pode receber mais pontos de Fama por uma apresentação do que metade da Resistência do público, arredondado para cima – assim, um público com R1-2 só vai conceder a um músico até 1 ponto de Fama, mesmo que a banda seja capaz de reduzir os PVs dele a 0, enquanto um público com R3-4 pode conceder até 2 pontos, e apenas um público com R5 ou mais pode conceder 3 pontos. Além disso, um personagem também não recebe pontos de Fama quando toca para um público cuja Resistência é menor que a sua Fama atual – para manter uma carreira em ascensão, é necessário tocar para públicos cada vez maiores, saindo dos pequenos bares fechados e abafados até os grandes concertos em estádios de futebol.

DISCOS

Outra forma importante de ganhar Fama é lançando discos com novas músicas, que toquem nas rádios e cativem as pessoas. Fazer um disco é um processo complicado, que leva vários meses entre a composição, a gravação e, enfim, o lançamento; seria impossível criar um sistema que simulasse perfeitamente todas as variáveis e elementos envolvidos, da técnica propriamente dita à produção e inspiração. O sistema que proponho aqui é apenas uma simplificação, para não deixar de fora este elemento importante do mundo musical.

Antes de tudo, para fazer um disco, é necessário dinheiro para investir na produção. O mais comum é que isso seja resolvido através de uma gravadora, que, em termos de regras, é equivalente a um Patrono – personagens que tenham a vantagem podem tentar convencê-lo a arcar com as despesas de gravação e lançamento, e cabe ao mestre decidir se ele está disposto a isso ou não. Em geral, no entanto, fechar um contrato com uma gravadora costuma ser um dos primeiros desafios de uma banda iniciante.

Sem uma gravadora, o grupo deve investir seus próprios recursos para realizar a gravação de forma independente. Isso pode ser feito através da vantagem Riqueza, se um dos personagens a tiver, ou, se não for o caso, gastando um total de 20 PEs, representando o trabalho e os gastos básicos da produção. Estes PEs, é claro, não precisam ser gastos por um único personagem: o mais comum é que todos os membros da banda contribuam com alguma quantidade dos PEs conquistados nas apresentações para tornar o lançamento possível.

Uma vez resolvido o problema do investimento inicial, é hora de começar os trabalhos. Isso requer bastante dedicação: pelo menos um mês de trabalho intensivo de composição, ensaios e produção. Durante esse tempo, os membros da banda não poderão realizar shows, e muito provavelmente não ganharão pontos de Fama; na verdade, é provável mesmo que percam alguns – não é incomum uma banda passar por algum tempo de ostracismo enquanto prepara um disco novo, para então ressurgir subitamente com um lançamento de peso.

Ao fim de cada mês dedicado exclusivamente ao preparo do disco, cada músico da banda tem direito a fazer um teste de Composição, uma especialização incluída na perícia Artes ou qualquer outra que envolva instrumentos musicais. Tome nota de quantos sucessos foram conseguidos pelo grupo, e some-os quando eles decidirem afinal lançar o disco para determinar a qualidade geral das músicas. Os personagens também podem gastar PEs para aumentar esse valor, representando a sua dedicação pessoal ao trabalho: cada 5 PEs reunidos pelo grupo o aumenta em 1 ponto.

Some então outros modificadores diversos, em especial aqueles relacionados ao trabalho de propaganda e divulgação – como regra geral, você pode adicionar 1 ponto caso o grupo possua uma gravadora ou a vantagem Riqueza e queira usá-la, e outro para cada 5 PEs que o grupo todo estiver disposto a gastar, representando o uso dos seus recursos pessoais. Por fim, diminua o maior valor de Fama entre os membros da banda, representando a expectativa do público com relação ao trabalho – de maneira geral, à medida que uma banda se torna famosa, fica mais difícil para ela superar os trabalhos anteriores, e fazer com que as novas músicas sejam mais conhecidas e requisitadas em shows do que os grandes sucessos do passado.

O resultado final é o valor de Longevidade do disco. No mês do lançamento, dê aos músicos do grupo 1 ponto de Fama, devido à publicidade recebida em jornais e sites de crítica musical, mais 1 ponto extra se houver um bom trabalho de divulgação inicial, como um feito por uma gravadora ou com pelo menos 10 PEs gastos para esse fim, e outro se o disco for realmente muito bom, com pelo menos 5 pontos de Longevidade conseguidos devido à qualidade das músicas, independente da divulgação e outros fatores posteriores. Em cada mês seguinte, deve ser feito um teste de Longevidade, usando o valor da Característica como base; a cada falha, ela deve ser diminuída em 1 ponto, e apenas quando chegar a 0 os pontos de Fama ganhos começam a ser perdidos. Isso representa que a vida útil do disco no mercado terminou, embora não queira dizer que ele parou vendido – apenas não o é em quantidade suficiente para fazer muita diferença na popularidade do artista.

Por exemplo: *após diversas apresentações, banda Sexy Nerds reuniu recursos suficientes para lançar o seu disco de estréia de forma independente – todos os membros guardaram PEs recebidos durante várias aventuras, reunindo os 20 pontos que são necessários. Começando o trabalho de produção, decidiram que iam gastar dois meses nele, durante o qual não realizariam shows e apresentações para*

manter o seu nível de Fama. Ao fim do primeiro mês, todos os membros fizeram seus testes de Composição, e a banda conseguiu ao todo 2 sucessos; e no segundo, apenas 1. Além disso, o grupo reuniu ainda mais alguns recursos para gastar em divulgação, gastando mais 10 PEs para esse fim, e, quando lançaram o disco, o membro mais famoso era o vocalista, com Fama 3. A Longevidade final dele, assim, é igual a 2 (3 dos testes de composição, +2 da divulgação, -3 da expectativa gerada pela Fama).

No mês de lançamento do disco, todos os membros do grupo ganharam 1 ponto de Fama, e mais 1 por terem investido em divulgação. Ao final do primeiro mês, o mestre fez um teste de Longevidade, e conseguiu um sucesso, mantendo a Longevidade. No fim do segundo mês, outro teste, mas desta vez uma falha, diminuindo a Longevidade do disco para 1. Por fim, no terceiro mês, houve outra falha, e a Longevidade do disco ficou igual a 0, encerrando o seu ciclo no mercado musical. A banda perdeu 1 ponto de Fama, e outro no mês seguinte, completando assim os dois que ganhara no lançamento.

OUTRAS FORMAS DE GANHAR FAMA

Existem, é claro, diversas outras formas de ganhar os holofotes, aumentando a sua popularidade e reconhecimento. Fazer uma apresentação com um músico mais famoso, por exemplo, pode render ao personagem um ou mais pontos de Fama; por outro lado, tocar com um músico menos famoso vai aumentar a popularidade *dele*. Aparições em programas televisivos, reportagens em revistas e jornais, participações em filmes de sucesso (seja na trilha sonora ou atuando) – tudo isso também pode render Fama ao personagem. A quantidade exata de Fama ganha e as situações em que isso pode ocorrer, nesses casos, ficam a critério do mestre, embora seja recomendado que poucas vezes ela seja maior do que 1 ou 2 pontos.

PERDENDO FAMA

A Fama não dura para sempre, embora normalmente resista a algo mais do que 15 minutos. Em geral, os pontos de Fama conquistados durante uma aventura possuem validade de um mês – é o tempo que leva para a poeira baixar, e as massas se esquecerem de um determinado artista e voltarem sua atenção para outros assuntos; assim, a cada mês passado no tempo do mundo de jogo, todos os personagens perdem 1 ponto de Fama. As principais exceções a essa regra são os pontos conquistados devido ao lançamento de discos, cuja duração depende da Longevidade do trabalho, conforme explicado anteriormente; e aqueles adquiridos através da vantagem Fama, que são permanentes, a menos que algum acontecimento durante a campanha faça o personagem perder os benefícios dela. Outros casos em que os pontos de Fama são mais duradouros também podem existir, a critério do mestre.

Outras formas de perder Fama são mais raras, mas podem ocorrer. Se envolver em alguns tipos de escândalo, por exemplo, como aqueles envolvendo disputas judiciais, especialmente se a própria música estiver envolvida (como no caso de processos por plágio), podem diminuir a popularidade de um artista – mas nem sempre; algumas vezes, dependendo do interesse e da cobertura da mídia, eles podem até aumentar o seu reconhecimento, visto que publicidade negativa não deixa de ser publicidade. Em todo o caso, fica também a critério do mestre determinar em quais outras situações um personagem pode perder pontos de Fama, e em que quantidade.

EFEITOS DA FAMA

A Fama pode trazer vários benefícios, bem como algumas desvantagens. De maneira geral, o mestre pode realizar um teste de Fama sempre que quiser saber se um determinado NPC reconhece o personagem. Um sucesso nesse teste pode ser bom ou ruim: em algumas situações, pode ser benéfico para o personagem ser reconhecido; em outras tantas, tudo o que ele quer é passar despercebido, sem atrair fãs, curiosos ou fotógrafos sensacionalistas. A jogada pode ter redutores diversos, dependendo das atitudes tomadas pelo personagem e do julgamento do mestre – se o personagem está se exibindo para ser reconhecido, por exemplo, pode receber um bônus na Característica para o teste; se, por outro lado, está tentando se manter discreto, pode colocar um redutor temporário na própria Fama de acordo com a sua habilidade em se disfarçar. Outra situação comum em que a Fama do personagem é modificada é quando ele está em locais onde a sua música ainda não é muito conhecida, como em cidades, estados ou países longe do seu público principal, quando o valor efetivo na Característica pode ser reduzido a critério do mestre até que ele conquiste alguns pontos no local.

Um personagem também pode utilizar sua Fama para receber certas vantagens em algumas situações, usando-a para influenciar a atitude de outras pessoas. Nesses casos, ele pode trocar o valor de qualquer Característica em um teste pelo seu valor atual de Fama. Na maioria das vezes isso vai ser feito com testes da perícia Manipulação e suas especializações, como Sedução, Lábia ou Barganha; fica a critério do mestre em que outras situações é possível. Modificadores e dificuldade se aplicam normalmente para o teste de Fama, e, caso ele seja feito contra uma pessoa mais famosa que o personagem, deve-se aplicar ainda um redutor igual à diferença entre os seus valores atuais na Característica.

A Carreira Musical

Se você pensa que a carreira de um músico de sucesso é só viajar, tocar umas músicas e se aproveitar das fãs assanhadas, pense de novo. A rotina de viagens e apresentações é bastante pesada, e muitas vezes é necessário sair de um show direto para a estrada, chegar ao novo local a tempo para a passagem de som, e pouco depois já começar a tocar. E no meio disso, deve ainda se haver tempo para ensaiar, compor novas músicas, aparecer na TV, participar de campanhas publicitárias...

De maneira geral, você pode assumir que uma banda recebe uma quantidade de propostas de apresentação por semana igual ao valor de Fama do seu membro mais famoso. Assim, uma banda iniciante, sem pontos de Fama conquistados, não deve receber propostas, enquanto as super-bandas com grandes sucessos podem se dar ao luxo de escolher apenas as melhores, que podem render uma boa remuneração ou aumentar o seu público cativo. O próprio grupo, é claro, também pode correr atrás de um lugar para tocar, buscando um empresário que os apresente a donos de bares e casas de show ou tentando convencê-los pessoalmente de que vale a pena contratá-los (o que pode exigir uma apresentação particular para avaliação), ou então procurar competições de bandas desconhecidas – em geral, é assim que uma banda anônima pode conquistar os seus primeiros fãs, e começar o seu caminho rumo ao estrelato internacional. A maioria destas apresentações será para públicos com Resistência igual ou menor à maior Fama do grupo, e servirão principalmente para ganhar pontos de experiência; em geral, especialmente no caso de bandas iniciantes, apenas uma em cada cinco ou seis apresentações será para uma platéia com 1 ou 2 pontos a mais, que poderá de fato aumentar a sua base de fãs e levá-los a um novo patamar de público.

Uma vez que haja propostas suficientes, ou se o grupo possuir um empresário eficiente, algumas delas podem ser para apresentações em outras cidades, fazendo com que as primeiras turnês locais do grupo sejam organizadas. Realizar uma turnê é bastante cansativo para o próprio músico, obrigado a realizar apresentações em cidades distantes a cada um ou dois dias, e a dormir e descansar muitas vezes na estrada, em aviões ou, no caso de bandas com menos recursos, em hotéis e pousadas de baixa qualidade. Isso prejudica a sua recuperação para as apresentações seguintes, seguindo as regras do Manual 3D&T para recuperação de PVs e PMs em locais de descanso inadequados; assim, a banda deve ter bastante cuidado antes de planejar turnês muito longas, pois é bem possível que o grupo acabe não sobrevivendo a ela.

FASES DA CARREIRA MUSICAL

A carreira de um músico ou grupo musical passa por vários momentos. Uma banda de sucesso hoje pode ser completamente esquecida amanhã, e uma de anônimos de repente estourar por todo o mundo com um *hit* inesperado. De forma geral, pode-se organizar a carreira da maioria das bandas em uma série de fases simples, que o mestre pode usar de base para estruturar a campanha.

O Começo. Existem tantos começos de banda quanto existem bandas. Podem ser amigos de infância, que aprenderam juntos a tocar os instrumentos, ou colegas de faculdade que se reuniram para tocar nos fins de semana; talvez sejam idealistas políticos querendo mudar o mundo a partir da música, ou apenas alguns moleques atrás de fama e fortuna. De qualquer forma, com poucas exceções, o começo será provavelmente por baixo: apresentações pequenas, em bares ou eventos particulares como casamentos e festas de aniversário, ou mesmo tocando ao ar livre em parques, recebendo contribuições voluntárias dos transeuntes (também conhecidas como esmolas). Aos poucos, à medida que estas primeiras apresentações aumentam a sua Fama, o grupo é convidado para fazer apresentações maiores, para audiências mais qualificadas, e, eventualmente, pode ser chamado por um empresário de uma pequena gravadora, ou reunir os recursos necessários para algumas horas de gravação num estúdio para produzir um disco independente.

A Ascensão. E assim começa a subida: as músicas de trabalho tocam nas rádios, o disco é bem vendido, ou baixado em larga escala pela internet, casas de show especializadas agendam apresentações para abrir as de grupos mais conhecidos, e, após algum tempo, com a própria banda como atração principal. A banda grava clipes com suas músicas para televisão, talvez tenha uma música ou duas selecionadas para uma trilha sonora de novela ou filme, e seus shows ficam cada vez maiores, sendo organizados em longas turnês nacionais e internacionais, divulgando as músicas do grupo em diversas regiões. O cansaço, as viagens e o trabalho intensivo começam a cobrar o seu preço, e surgem os primeiros problemas – atritos entre os integrantes, envolvimento com drogas e bebidas, relacionamentos com fãs mais assanhadas, etc.

O Topo. O começo e a ascensão de uma banda podem ser bastante longos, abrangendo desde alguns meses até vários anos ou mesmo, em alguns casos, mais de uma década. Eventualmente, no entanto, ela atingirá o seu ápice: o momento máximo de popularidade, quando todo o seu público potencial a conhece, seus discos empilham sucesso atrás de sucesso, e suas músicas passam a servir de inspiração para outros grupos. Tudo culmina em um grande momento apoteótico – um grande show ao ar livre com centenas de milhares de espectadores, uma aparição em um programa popular de TV, ou talvez um

grandioso festival de música idealizado pela própria banda. É também quando os principais problemas se tornam evidentes – brigas entre os integrantes atingem grandes proporções, envolvimento com drogas, bebidas e outras crises ganham as primeiras páginas dos jornais, fotógrafos sensacionalistas os perseguem em todo lugar. Quando se está no topo, afinal, só resta um caminho a seguir...

A Queda. ...para baixo. Os problemas prejudicam o trabalho do grupo, que não consegue se concentrar na música. Os shows caem em qualidade, não poucas vezes sendo cancelados devido a brigas entre os músicos. Os novos discos não são tão empolgantes quanto os primeiros, e muitos fãs começam a perder o interesse, se perguntando o que pode ter acontecido com os músicos que tanto admiravam.

O Fundo do Poço. E então chegamos ao ponto mais baixo: uma briga que parece inconciliável entre os membros, um show abandonado pela metade, um grande porre ou overdose de drogas largamente noticiado pela mídia, um rompimento drástico de noivado ou divórcio com a esposa devido ao relacionamento com a fama, deixando-o arrasado e em crise. A gravadora, a mídia, e, nos casos mais extremos, até os fãs – todos parecem abandonar o músico, que se vê sozinho para enfrentar os seus piores fantasmas.

A Volta por Cima. Como ao atingir o topo, quando se atinge o fundo do poço também só há um caminho que se pode seguir: de volta para cima. Aos poucos a tempestade passa, e, na medida do possível, juntam-se os pedaços que sobraram. A volta pode acontecer em uma reunião do grupo após anos de brigas, ou após um período de tratamento em clínicas de reabilitação, quando o personagem recupera a confiança e a capacidade de criar músicas de qualidade. Novamente, existem tantas voltas por cima como existem bandas: para algumas é o momento da estabilidade, quando os grandes problemas são vencidos e a sua carreira passa a seguir sem solavancos; para outras, é um novo momento de ascensão, culminando com um novo topo ao qual se segue uma nova queda, um novo fundo do poço e, se ainda houver fôlego, uma nova volta por cima; e outras ainda nunca chegam realmente a ter esse retorno, vivendo, se tanto, um último canto do cisne antes de desaparecerem por completo. Esse pode ser, assim, o ponto derradeiro da campanha, ou então apenas mais uma fase pela qual o grupo passa no eterno ciclo de ascensão e queda de popularidade no mundo da música.

Temas

O tema principal de uma campanha sobre música normalmente será, bem, a própria música – se não fosse, todas as regras e sistemas contidos neste livro seriam bastante dispensáveis. Mas ainda que em um primeiro momento se assuma que vai ser esse o elemento principal da campanha, há diversos outros temas que são muitas vezes associados ao universo musical, e que podem ser usados pelo mestre para variar as histórias caso as apresentações musicais estejam se tornando repetitivas e maçantes. A seguir estão alguns exemplos e sugestões.

EI, AL CAPONE!

O crime, como qualquer outro elemento de uma sociedade, também tem a sua música característica. A era de ouro do *jazz* nos Estados Unidos foi também a era de ouro da máfia, e ainda hoje certos estilos como o *funk* e o *rap* são comumente associados à marginalidade. Mesmo nos outros estilos, há diversas formas pelas quais uma banda pode se envolver com o mundo do crime, a mais comum sendo o consumo de drogas ilícitas. Em alguns casos, os personagens podem estar diretamente associados a este mundo, conhecendo e se relacionando com seus principais nomes, como líderes de gangues e traficantes, apoiando e participando das suas atividades; em outros, podem usar sua fama e influência para combatê-los, ou então serem meras vítimas. E em outras variações, ainda, a banda pode se ver envolvida com crimes relacionados ao próprio mundo da música, como o assassinato de artistas famosos, ou negociatas e acordos escusos fechados pelos grandes empresários das gravadoras.

A MÚSICA CONTRA O SISTEMA

O mundo está doente, e só há um jeito de curá-lo: com o *rock n' roll*! Ideal máximo de bandas punks, a música aqui é mais do que um entretenimento – é um meio de expressão e crítica social e política, denunciando os males da sociedade e alertando a população, mudando-os e engajando-os de dentro para fora. Este tema pode ter características bastante diversas dependendo de como você organizar o mundo da campanha: em uma sociedade mais liberal, onde todos têm direito à liberdade de expressão, pode ser apenas um detalhe no histórico do grupo, e ele pode ser taxado como apenas mais uma banda de músicas de protesto; em campanhas em meio a ditaduras e outros regimes totalitários, por outro lado, isso provavelmente será considerado uma atividade subversiva, e o grupo sofrerá com censura, perseguições e apresentações interrompidas pela polícia, com a sua carreira logo se tornando um assunto de estado e tratada como uma ameaça política pelo governo. Nos casos mais extremos, apenas ser capaz de organizar e realizar um show sem ser descoberto já pode ser considerado um sucesso, e cada ponto de Fama conquistado é um passo adiante no caminho para a revolução.

SALVE A MÚSICA, SALVE O MUNDO

Você acredita que a música pode mudar o mundo? Causas humanitárias são presença constante no mundo da música, com os grandes artistas usando sua Fama e influência para chamar a atenção para a fome na África, o combate à AIDS, o aquecimento global, a crise econômica, ou qualquer outro tema que pareça relevante de ser divulgado amplamente. E o que pode ser usado para o bem, é claro, também pode ser usado para o mal – e quem sabe que tipo de conspiração internacional pode estar ocorrendo nos bastidores das gravadoras, usando a música do grupo para passar mensagens subliminares à população com fins pouco elogiáveis?

MEIA-NOITE NA ENCRUZILHADA

Não é difícil misturar música a elementos sobrenaturais. Desde os tempos antigos, ela sempre esteve associada a ritos e cerimônias religiosas, como forma de atingir outros estados de espírito e ganhar a graça e o favor dos deuses; e mesmo a música pop mais contemporânea é repleta de lendas e mitos envolvendo histórias macabras, satanismo e pactos com entidades sobrenaturais. Você venderia a sua alma ou a dos seus colegas de banda pela fama? E o que você faria quando alguém – ou alguma coisa – viesse cobrar a dívida?

BARDOS & BANDOLINS

O gênero mais tradicional do RPG é a fantasia, sobretudo a fantasia medieval; então, por que não? Uma carreira musical em um mundo como Arton ou Toril pode ser bastante única, começando com pequenas apresentações em estalagens e feiras, e evoluindo até chegar aos grandes salões de espetáculos da nobreza e realeza. Artefatos mágicos e outros elementos fantásticos podem tornar o meio musical caótico e imprevisível, de instrumentos encantados que hipnotizam a platéia até anéis de reprodução sonora gravados por guildas de feiticeiros. E, é claro, há muitos novos perigos a que os músicos estão sujeitos – um artista muito famoso pode ser cobiçado como um tesouro por um dragão, ou seqüestrado para se tornar um músico-escravo morto-vivo de um mago necromante, ou dezenas de outras possibilidades.